

#5  
RUB

3-21-02



**PATENT OFFICE**  
**JAPANESE GOVERNMENT**

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

DATE OF APPLICATION : September 22, 2000

APPLICATION NUMBER : Patent Application 2000-288061

APPLICANT(S) : SANYO ELECTRIC CO., LTD.

February 16, 2001

Commissioner, Patent Office

Kozo OIKAWA

263/117

日 本 国 特 許 庁

PATENT OFFICE  
JAPANESE GOVERNMENT



別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日  
Date of Application:

2000年 9月22日

出 願 番 号  
Application Number:

特願2000-288061

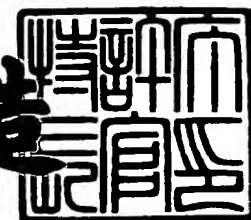
出 願 人  
Applicant(s):

三洋電機株式会社

2001年 2月16日

特 許 庁 長 官  
Commissioner,  
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3007876

【書類名】 特許願

【整理番号】 NKR1006052

【提出日】 平成12年 9月22日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 13/00  
G06F 17/00  
H04L 12/00

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府守口市京阪本通2丁目5番5号 三洋電機株式会社  
社内

【氏名】 松岡 継文

【特許出願人】

【識別番号】 000001889

【氏名又は名称】 三洋電機株式会社

【代理人】

【識別番号】 100105924

【弁理士】

【氏名又は名称】 森下 賢樹

【電話番号】 0422-23-7415

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 091329

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 懸賞提供方法および懸賞提供装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ネットワークを介してユーザが所定のページへアクセスしたことを検出する工程と、

前記アクセスが検出されたとき、娯楽性のある懸賞提供のプロセスを起動する工程と、

前記プロセスの完了とともに、所定の確率で前記ユーザを前記懸賞に当選させる工程とを含み、

前記プロセスは、その進行が前記ユーザに理解可能な速度でなされ、かつ前記ユーザによる前記ページ内外の任意の情報へのアクセス前に完了することを特徴とする懸賞提供方法。

【請求項 2】 ネットワークを介してユーザが所定のページへアクセスしたことを検出する工程と、

前記アクセスが検出されたとき、娯楽性のある懸賞提供のプロセスを起動する工程と、

前記プロセスの完了とともに、所定の確率で前記ユーザを前記懸賞に当選させる工程と、

前記確率を前記ユーザによる前記アクセスの頻度に依存する形で操作する工程と、

を含むことを特徴とする懸賞提供方法。

【請求項 3】 前記頻度は、複数の異なる時間フレームのもとで評価され、それらの評価結果にしたがって前記確率が増減されることを特徴とする請求項 2 に記載の懸賞提供方法。

【請求項 4】 前記ユーザの端末の画面に前記懸賞のスポンサーの表示が組み込まれる形で前記プロセスが実行されることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の懸賞提供方法。

【請求項 5】 ネットワークを介してユーザが所定のページへアクセスしたことを検出する検出部と、

前記ユーザのために実行される娯楽性のある懸賞提供のプロセスを保持するプロセス保持部と、

前記アクセスが検出されたとき、前記プロセスを起動するプロセス起動部と、  
前記プロセスの完了とともに、所定の確率で前記ユーザを前記懸賞に当選させる懸賞管理部とを含み、

前記プロセスは、その進行が前記ユーザに理解可能な速度でなされ、かつ前記ユーザによる前記ページ内外の任意の情報へのアクセス前に完了することを特徴とする懸賞提供装置。

【請求項 6】 ネットワークを介してユーザが所定のページへアクセスしたことを検出する検出部と、

前記ユーザのために実行される娯楽性のある懸賞提供のプロセスを保持するプロセス保持部と、

前記アクセスが検出されたとき、前記プロセスを起動するプロセス起動部と、  
前記プロセスの完了とともに、所定の確率で前記ユーザを前記懸賞に当選させる懸賞管理部と、

前記ユーザによる前記アクセスの頻度に依存する形で前記確率を操作する確率調整部と、

を含むことを特徴とする懸賞提供装置。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

##### 【発明の属する技術分野】

この発明は、懸賞提供技術に関する。この発明はとくに、ネットワークを介してユーザに懸賞を提供する方法と装置に関する。

##### 【0002】

##### 【従来の技術】

WWW (World Wide Web) の登場により、企業の宣伝活動は大きな変容を遂げた。企業は自社サイトを構築してホームページを掲載し、インターネットを介してユーザとコミュニケーションを図るルートを得た。このルートを通じたオンラインショッピングは、電子商取引における 21 世紀の中核的な販売形態になると

目されている。いまや企業は、好むと好まざるとに拘わらず、なんらかの形でインターネット上に情報を発信し、目に見えないユーザニーズを把握することに活路を見いだそうとしている。IT企業のみならず、従来まったくITと縁のなかった多数の企業がサイトを構築して運営する今日の姿には、インターネット黎明期を知る者にとって隔世の感を禁じ得ない。

#### 【0003】

##### 【発明が解決しようとする課題】

サイトの激増は、マクロ的に見れば電子商取引の受け皿の整備に貢献したが、ミクロ的に見れば個々のサイトの埋没をも促すものであった。すなわち、あまりにも多数のサイトの存在により、ユーザによる情報の取捨選択は困難かつ煩瑣な手続きとなった。サイトの価値がユーザのページビューの数で評価される状況の中、いかに新規ユーザを開拓し、かつ維持していくかは、サイトをもつ企業、とくにそれが存在意義のすべてとあってよいポータルサイトの運営者にとって、死活問題である。

#### 【0004】

こうした状況に鑑み、本発明の目的は、ページビューの増加と維持の実現を支援する懸賞提供技術の提供にある。

#### 【0005】

##### 【課題を解決するための手段】

本発明のある態様は、懸賞提供方法に関する。この方法は、ネットワークを介してユーザが所定のページへアクセスしたことを検出する工程と、前記アクセスが検出されたとき、娯楽性のある懸賞提供のプロセスを起動する工程と、前記プロセスの完了とともに、所定の確率で前記ユーザを前記懸賞に当選させる工程とを含み、前記プロセスは、その進行が前記ユーザに理解可能な速度でなされ、かつ前記ユーザによる前記ページ内外の任意の情報へのアクセス前に完了する。

#### 【0006】

「ページ」とは、ユーザがネットワークを介して閲覧可能な情報の単位をいい、例えばWWWでブラウザに表示されるHTML等のページをいう。「ユーザ」は懸賞に参加する任意の者をいう。「娯楽性のある懸賞提供のプロセス」とは、

たとえば「オンラインでスロットマシンが動作し、稀少な組合せが出たら賞品を与える」という一連の過程である。

## 【 0 0 0 7 】

「前記プロセスは、その進行が前記ユーザに理解可能な速度でなされ」とは、例えばスロットマシンの回転の様子または一連の動作がユーザから認識できる程度までコンピュータの速度を調整する、または落とすことをいう。スロットマシンはある確率で当たり外れが決まるため、CPUで実行すれば瞬時に結果を出すこともできる。しかし、それでは娯楽として成り立ちにくいいため、プロセスの進行をユーザに実感させる程度の時間をかける。

## 【 0 0 0 8 】

一方、「前記ユーザによる前記ページ内外の任意の情報へのアクセス前に完了する」にはふたつの意味がある。第1に、前記プロセスをあまり長引かせないことをいう。前述のごとく、処理の速度を落とすと、本来なんらかの情報にアクセスしたいユーザの作業のさまたげになりかねない。したがって、プロセスを適切なタイミングで完了させる趣旨である。

## 【 0 0 0 9 】

第2に、プロセスが終了するまで、ユーザによる任意の情報へのアクセスをロックすることを意味する。このプロセスの結果を待たなければ懸賞の当たり外れがわからないため、ユーザが他のページへ移動することを暫時待たせる趣旨である。これにより、当たったユーザがその事実を知らずに終わることが少なくなる。

## 【 0 0 1 0 】

なお、この態様において、前記プロセスは、その進行が前記ユーザに理解可能な速度でなされれば十分とし、前記ユーザによる前記ページ内外の任意の情報へのアクセス前に完了する必要はないとしたものもまた、本発明の態様として有効である。

## 【 0 0 1 1 】

本発明の別の態様も懸賞提供方法に関する。この方法は、前記確率を前記ユーザによる前記アクセスの頻度に依存する形で操作する工程を含む。一般に、懸賞の当選確率は、応募数と当選数から自動的に決まるものであるが、この態様では

それを積極的に操作する。操作のポイントはアクセスの頻度である。

【0012】

一例として、短時間にあまりにも多数回アクセスしたユーザについては、その当選確率を減じ、または場合によりゼロにする。このことにより、ユーザは懸賞目当ての機械的なアクセスが目的を達成しないことを知るようになる。また、「5分以内に30回以上アクセスした場合、当選することはありません」など、確率操作の方針をユーザ端末の画面に表示してもよい。

【0013】

前記頻度は、複数の異なる時間フレームのもとで評価され、それらの評価結果にしたがって前記確率が増減されてもよい。たとえば、「1日」という時間フレームで、ユーザごとに毎日アクセスの有無をチェックしておき、アクセスがあった日が10日続いたら確率を上げてよい。その一方、もうひとつの時間フレームとして「5分」を決めておき、5分以内に30回以上のアクセスがあった場合は、その日のアクセスがなかったものとして前記「1日」を時間フレームとする確率の上昇に歯止めを掛けたり、または確率を直接減じたりしてもよい。複数の時間フレームを導入することにより、ユーザのアクセスを意味のあるものとそうでないものに分別し、かつ意味のあるアクセスを頻繁に行った正当なユーザに便宜を図ることができる。

【0014】

本発明のさらに別の態様は、懸賞提供装置に関する。この装置は、ネットワークを介してユーザが所定のページへアクセスしたことを検出する検出部と、前記ユーザのために実行される娯楽性のある懸賞提供のプロセスを保持するプロセス保持部と、前記アクセスが検出されたとき、前記プロセスを起動するプロセス起動部と、前記プロセスの完了とともに、所定の確率で前記ユーザを前記懸賞に当選させる懸賞管理部とを含む。この構成において、前記プロセスは、その進行が前記ユーザに理解可能な速度でなされ、かつ前記ユーザによる前記ページ内外の任意の情報へのアクセス前に完了する。

【0015】

本発明のさらに別の態様も懸賞提供装置に関する。この装置は、前記検出部と



、前記プロセス保持部と、前記プロセス起動部と、前記懸賞管理部と、前記ユーザによる前記アクセスの頻度に依存する形で前記確率を操作する確率調整部とを含む。

#### 【0016】

なお、以上の構成要素の任意の組合せ、本発明の表現を方法、装置、システム、記録媒体などの間で変換したものもまた、本発明の態様として有効である。

#### 【0017】

##### 【発明の実施の形態】

図1は、実施の形態に係る懸賞提供装置24を含むネットワークシステム10の全体構成を示す。ここでは、ユーザ端末12と懸賞提供サイト16がインターネット14を介して接続されている。ユーザ端末12はPC（パーソナルコンピュータ）、PDA、インターネット14へ接続可能な携帯電話、その他任意のハードウェアである。懸賞提供サイト16は、通常のサイトでもよいが、ユーザ端末12に対してISP（インターネットサービスプロバイダ）として機能してもよい。また、一般にポータルサイトとしていろいろな情報を分別管理し、ユーザの便宜を図ってもよい。以下の説明では、ユーザは懸賞提供サイト16をポータルサイトとして利用し、ユーザ端末12がインターネット14へ接続してブラウザを起動すると、まず懸賞提供サイト16のホームページが表示されると仮定する。

#### 【0018】

懸賞提供サイト16は、ルータ18を介してインターネット14と情報をやりとりするメールサーバ22とWWWサーバ20、その他図示しないDNSサーバなどを含む。懸賞提供装置24はメールサーバ22の内部に設けられているが、これは独立したサーバとしてもよいし、その他いろいろな形態で実現できる。

#### 【0019】

図2は、懸賞提供装置24の内部構成を示す。この構成は、ハードウェア的には、メールサーバ22のCPU、メモリ、その他のLSIの機能で実現でき、ソフトウェア的にはメールサーバ22のメモリのロードされた懸賞関連機能のあるプログラムなどによって実現されるが、ここではそれらの連携によって実現され

る機能ブロックを描いている。したがって、これらの機能ブロックがハードウェアのみ、ソフトウェアのみ、またはそれらの組合せによっていろいろな形で実現できることは、当業者には理解されるところである。また、懸賞提供装置24の任意の構成がメールサーバ22のもつ他の機能のための構成と共用されてもよく、一例としてページデータ記憶部30はメールサーバ22がユーザ端末12に提供すべきページデータ全体を格納していてもよい。ここでは、ページデータ記憶部30は少なくとも懸賞提供サイト16のホームページのデータと、懸賞提供サービスに関連するページデータを格納しているとする。

#### 【0020】

前述のごとく、ユーザ端末12がインターネット14に接続され、ブラウザが起動されると、まずページデータ記憶部30に格納されたホームページへアクセスが及ぶ。アクセス検出部32はユーザ端末12がホームページへアクセスしたときこれを検出する。アクセス検出部32は、予め登録してあったユーザ識別情報を利用したり、またはユーザ端末12の側に生成したCookie（クッキー）を参照することにより、アクセスしたユーザを特定し、アクセスの頻度を含むデータ48（以下「ユーザデータ48」という）をユーザ単位でユーザデータ保持部46へ格納する。アクセス検出部32はまた、ホームページへのアクセスがあった事実をプロセス起動部34へ通知する。

#### 【0021】

プロセス起動部34は、アクセス検出部32からの通知を受け、プロセス保持部36に格納された懸賞モジュール40を起動する。懸賞モジュール40はユーザ端末12に懸賞のためのプログラム群であり、例えばメールサーバ22におけるCGI（Common Gateway Interface）によって実現できる。懸賞モジュール40は画像データ保持部42に記録された画像データを利用し、これをユーザ端末12の画面へ表示させる。画像データ保持部42は後述のごとく、懸賞のスポンサーの宣伝のための画像を有している。実施の形態では、ユーザがホームページへアクセスすると懸賞モジュール40が起動し、画面に現れたスロットマシンが自動的に回転を始める。スロットマシンが回転を停止するまで、プロセス保持部36により、ユーザがホームページからリンクを辿って他のページへアクセスす

ることが禁止される。

【0022】

懸賞管理部38の確率調整部44は、後述のごとくユーザデータ保持部46に保持された最新のユーザデータ48をもとにユーザごとにアクセスの頻度を複数の時間フレームで検出し、その結果に基づき、懸賞の当選確率を操作する。確率調整部44はユーザデータ保持部46を参照してユーザごとに確率を決定し、その確率にしたがってアクセスがあるたびに当たり外れをその場で決定し、結果を懸賞モジュール40へ伝える。懸賞モジュール40は当たりの場合と外れの場合で異なる処理ルーチンを有しており、スロットマシンが回転を止めたとき、いずれかのルーチンにより、ユーザに対する当たり外れの告知がなされる。

【0023】

図3は、ホームページをアクセスしたとき、ユーザ端末12に表示される画面60を示す。ここでは、通常ポータルサイトが有するような各種情報へのリンク欄64のうえにスロットマシンの画像領域62が現れ、3つのドラムが回転を始める。ユーザが3つの窓についてそれぞれ「Push」ボタンをクリックすると、ドラムがそれぞれ停止し、同じアイテムが3つ並ぶか、所定のアイテムの並びが出ると、当選になる。

【0024】

図4は、回転が停止したときに「チェリー」が3つ並んだ場合を示す。ここでは、「大当たり」という目立つ文字とともに、「ユーザabcさま 以下の賞品が当たりました！」として「MDプレーヤ」が表示されている。リアルの世界におけるスロットマシン同様、当たりにもいろいろなランクを設け、それに応じた賞品を付与する構成としてもよい。一方、図示しないが、外れの場合は「残念でした。また、トライしてください」などと表示し、ユーザの再訪を促す。

【0025】

当たり外れの確定まで、ユーザがリンク欄64の任意の箇所をクリックしても、そのページへのアクセスはロックされ、ユーザが当たりまたは外れの確認ができるよう配慮されている。もちろん、懸賞をスキップするボタンを設けて、ユーザがそれをクリックしたときスロットマシンを画面から消し、アクセスのロック

を解除する構成としてもよい。

#### 【0026】

図5(a)、図5(b)は、懸賞のスポンサー企業の宣伝をスロットマシンによる懸賞の過程において画像で組み入れた例を示す。図5(a)では、スロットマシンの「BAR」を模してスポンサー「SANYO」がロゴで表示され、図5(b)では航空会社である「〇〇〇エアー」が商標である絵柄で表示されている。いずれの場合も、スポンサーの表示が3つとも揃った当たりの場面を描いている。これらスポンサーの表示が出て当たりとなる場合、そのスポンサーの提供する賞品をユーザに送るなど、ユーザに対してさらに広告効果を高める運用も可能である。また、スポンサーの表示自体をバナー広告として利用し、その部分をクリックすることにより、そのスポンサーのホームページへアクセスするよう構成してもよい。スポンサーはなるべくユーザの目に触れる機会が多いほど有利なため、懸賞提供サイト16はスポンサーごとにスロットマシンの窓の現れる回数を設定し、その回数に応じた広告料を要求してもよい。

#### 【0027】

図6は確率調整部44による確率の調整方法を示す。ここでは、アクセス頻度を測るふたつの時間フレームとして「日」と「時間」を設け、 $n$ 日間アクセスが続くとそのユーザが当たる確率を高める。一方、1時間に50回以上アクセスがあった場合は、その日については、以降のアクセスに対する確率を大幅に減少させる。ただし、その50回の間に当たってしまう事態も考えられるため、たとえば10分で10回以上のアクセスがあった場合、一旦少しだけ確率を下げるといった、多段階の対応も可能である。

#### 【0028】

図6の例では、第1日のスタート時点で、このユーザの当たりの確率は $p_0$ であるが、第2日でアクセス頻度が高くなりすぎたため、一旦確率が $p_1$ へ下げられている。この措置は第2日の終了とともに解除され、確率は $p_0$ へ戻される。ユーザは毎日アクセスを繰り返し、第 $n$ 日に到達した時点で確率が $p_2$ へ高められている。以降、さらにアクセスの日数が伸びるにしたがって確率を高めていたり、その日数が例えば100に到達したら、確率を一旦「1」にして必ず当た

りを出すといった運用もできる。

【 0 0 2 9 】

図 7 は以上の処理の流れを確認するフローチャートである。同図のごとく、アクセス検出部 3 2 はユーザのアクセスの有無を継続的に検出している（S 1 0 の N）。ユーザがブラウザを起動すると、ポータルサイトである懸賞提供サイト 1 6 のホームページへのアクセスが発生し、アクセス検出部 3 2 がこれを検出する（S 1 0 の Y）。つづいて、ユーザが誰であるか確認され（S 1 2）、ユーザデータ 4 8 がユーザデータ保持部 4 6 へ記録される。この記録がアクセスのログとなり、アクセスの頻度が判明する。確率調整部 4 4 はユーザデータ保持部 4 6 を参照し、そのユーザに関するアクセス頻度をもとに、必要に応じて確率を調整する（S 1 4）。

【 0 0 3 0 】

つぎに、ユーザによる他のページへのアクセスが一旦ロックされ（S 1 6）、プロセス起動部 3 4 によって懸賞のプロセス、すなわちスロットマシンのドラムの回転が起動される（S 1 8）。以上の処理はサーバ側の CPU でほぼ瞬時になすことができるため、ユーザから見ればホームページへアクセスした瞬間にスロットマシンが動き始めるように見える。ユーザによって「P u s h」ボタンのすべてがクリックされるまでプロセスは継続し（S 2 0 の N）、すべてがクリックされたとき（S 2 0 の Y）、確率調整部 4 4 による処理の結果ユーザの当たりはまたは外れが決定され（S 2 2）、結果が画面に表示される。これと同時に前述のアクセスロックが解除され、通常動作へ戻る（S 2 4）。

【 0 0 3 1 】

以上、本発明を実施の形態をもとに説明した。実施の形態は例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。以下、そうした変形例を挙げる。

【 0 0 3 2 】

実施の形態ではスロットマシンを例示したが、当然これに限る必要はない。たとえば、ホームページへアクセスした瞬間に多数のサイコロが振られ、すべての

目が「1」になった場合当たりにするなど、懸賞としての娯楽性、確率的操作の容易性、適切な所要時間などの条件を満たすものであれば、当然どのようなものであってもよい。

【0033】

確率の操作については、アクセスの頻度のほかに、そのユーザの誕生日や、そのユーザが懸賞提供サイト16を通じて高価なオンラインショッピングをした日など、ユーザの個人データに基づいて確率を高めてもよい。

【0034】

【発明の効果】

本発明によれば、ユーザによる所定ページへのアクセス回数を高め、または維持することが容易になる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 実施の形態に係る懸賞提供装置を含むネットワークシステムの全体構成図である。

【図2】 実施の形態に係る懸賞提供装置の構成図である。

【図3】 懸賞プロセスが起動されたとき、ユーザ端末に表示される画面を示す図である。

【図4】 懸賞プロセスで当たりが出たとき、ユーザ端末に表示される画面を示す図である。

【図5】 図5(a)、図5(b)は、それぞれ懸賞のプロセスにスポンサーの表示が組み込まれた様子を示す図である。

【図6】 確率調整部によって確率を増減させる手順を示す図である。

【図7】 懸賞提供装置による懸賞のプロセスを示すフローチャートである。

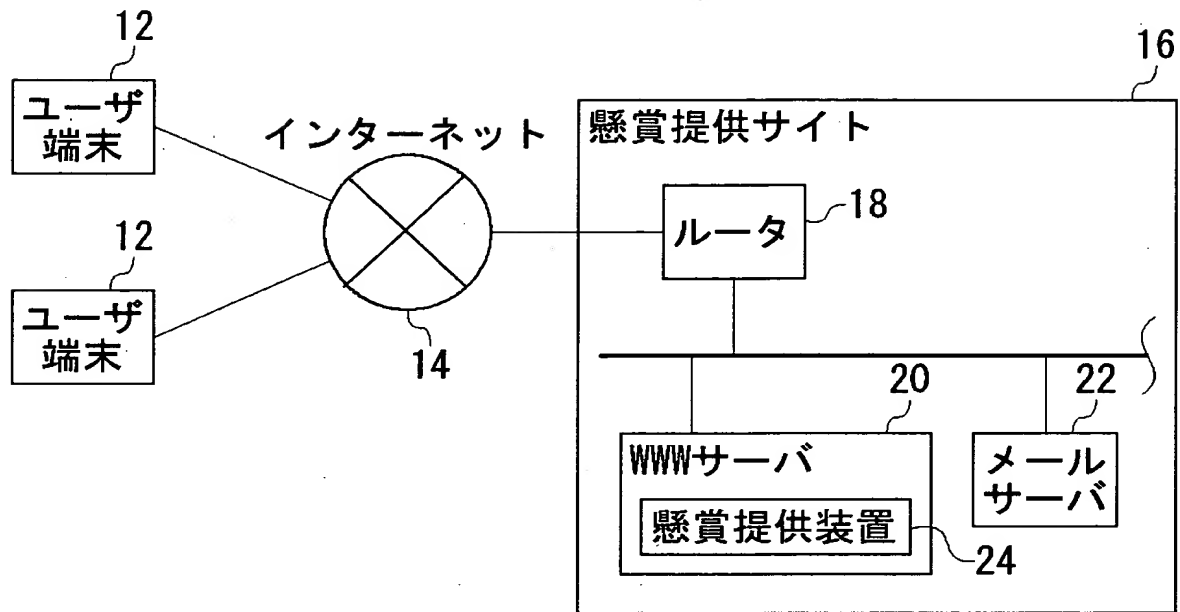
【符号の説明】

12 ユーザ端末、 16 懸賞提供サイト、 24 懸賞提供装置、 30  
ページデータ記憶部、 32 アクセス検出部、 34 プロセス起動部、  
36 プロセス保持部、 38 懸賞管理部、 44 確率調整部。

【書類名】

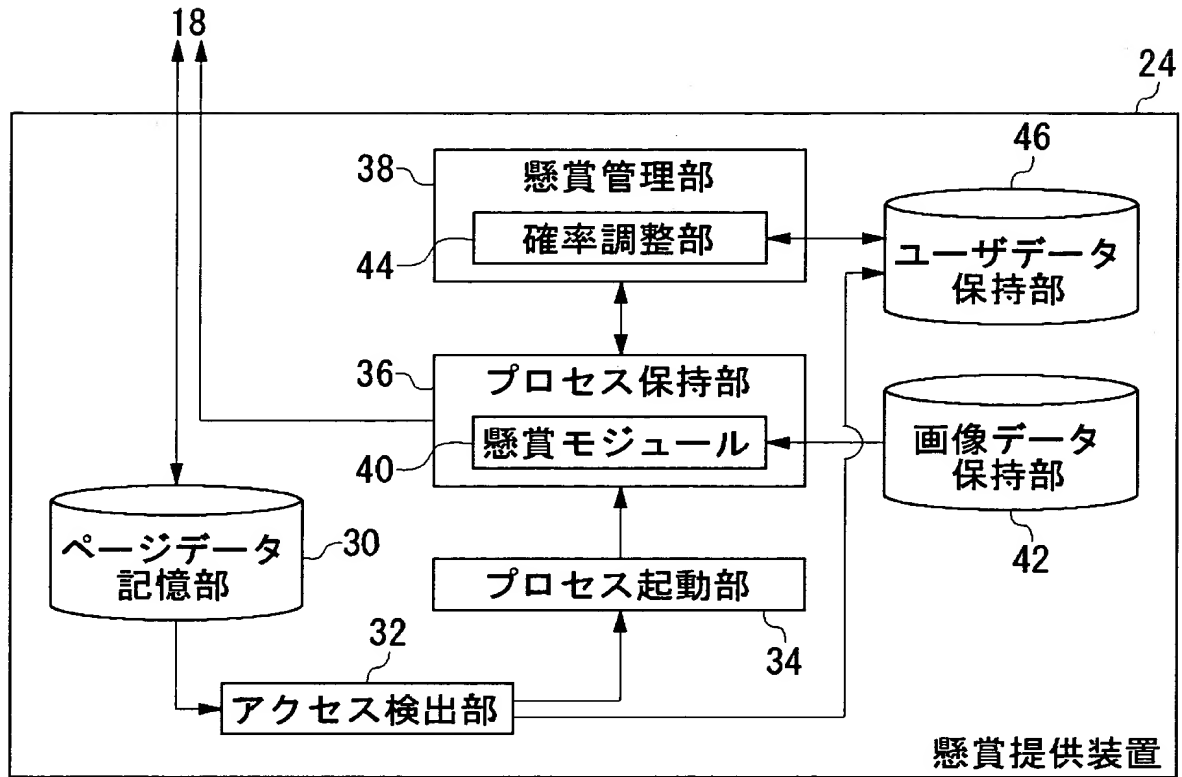
図面

【図1】



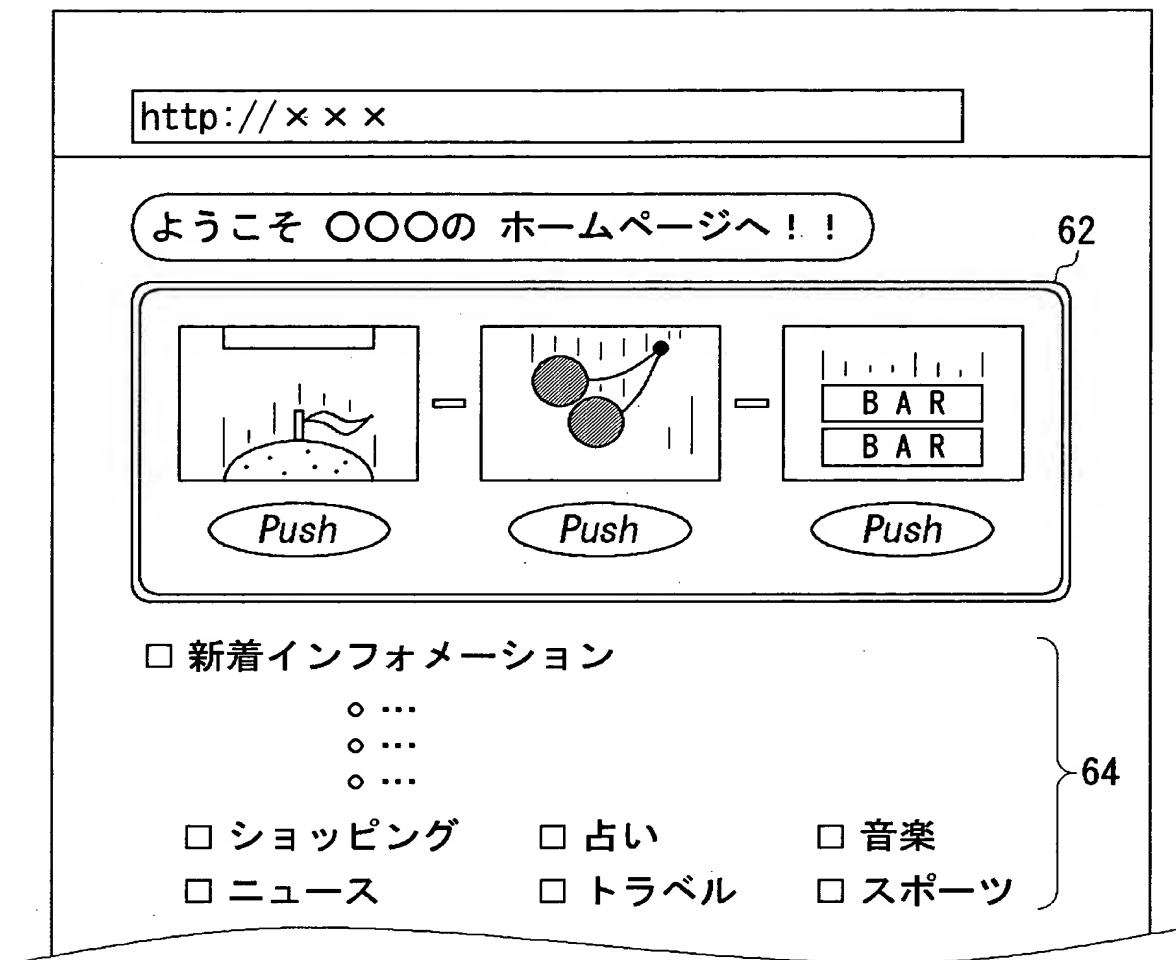
10

【図 2】

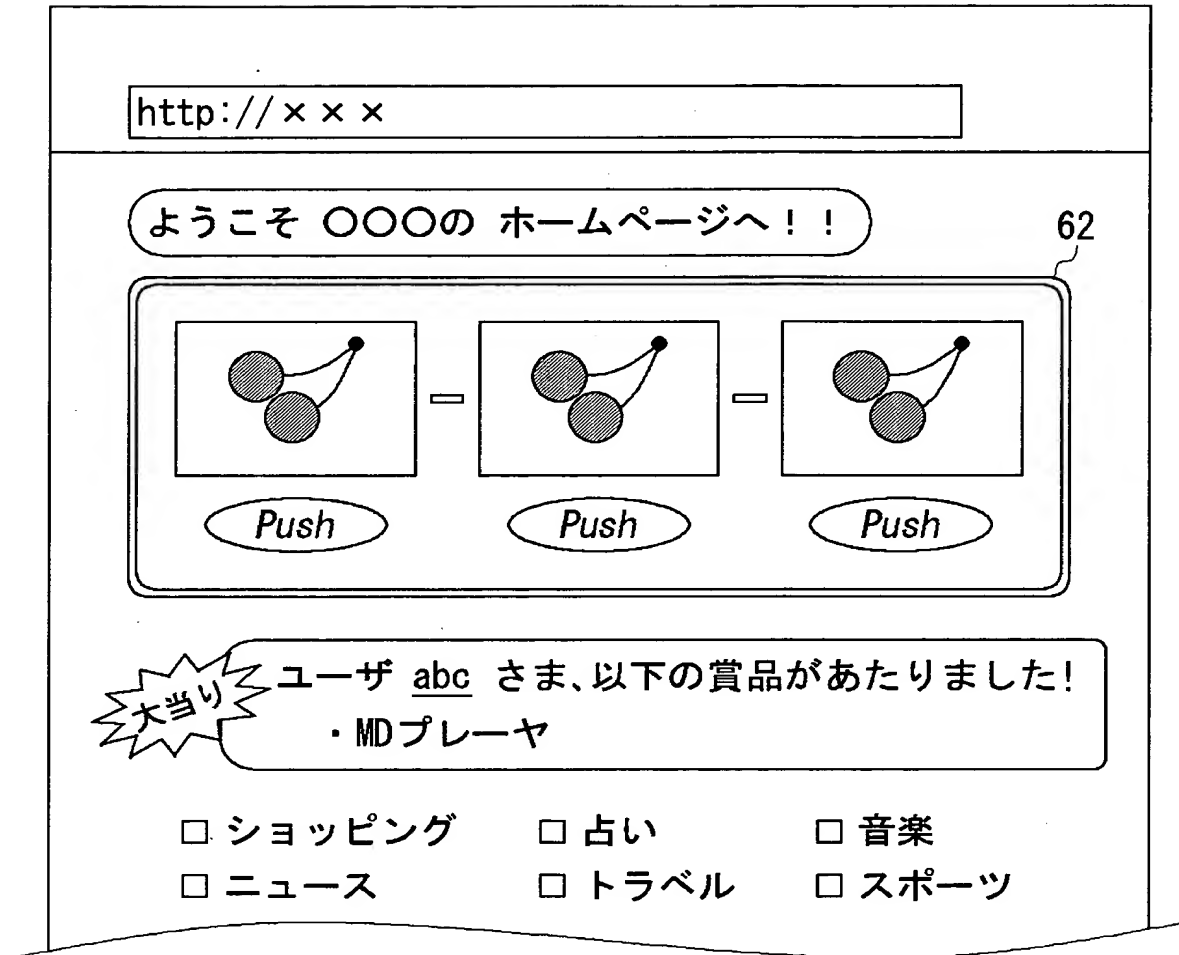




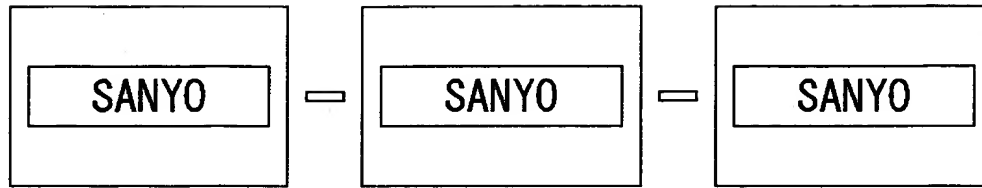
【図 3】



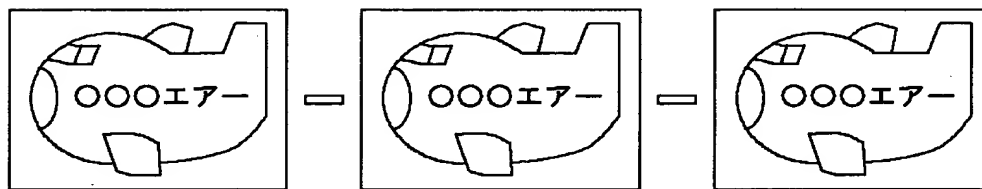
【図4】



【図 5】

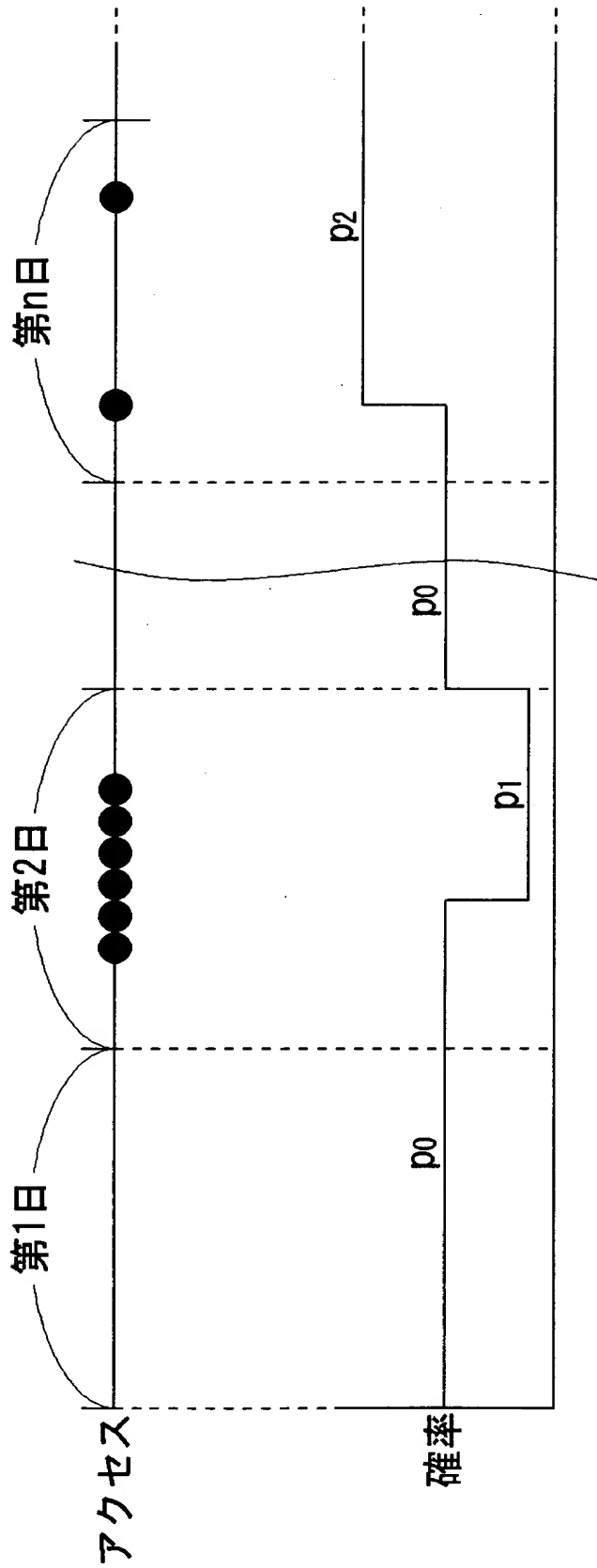


(a)

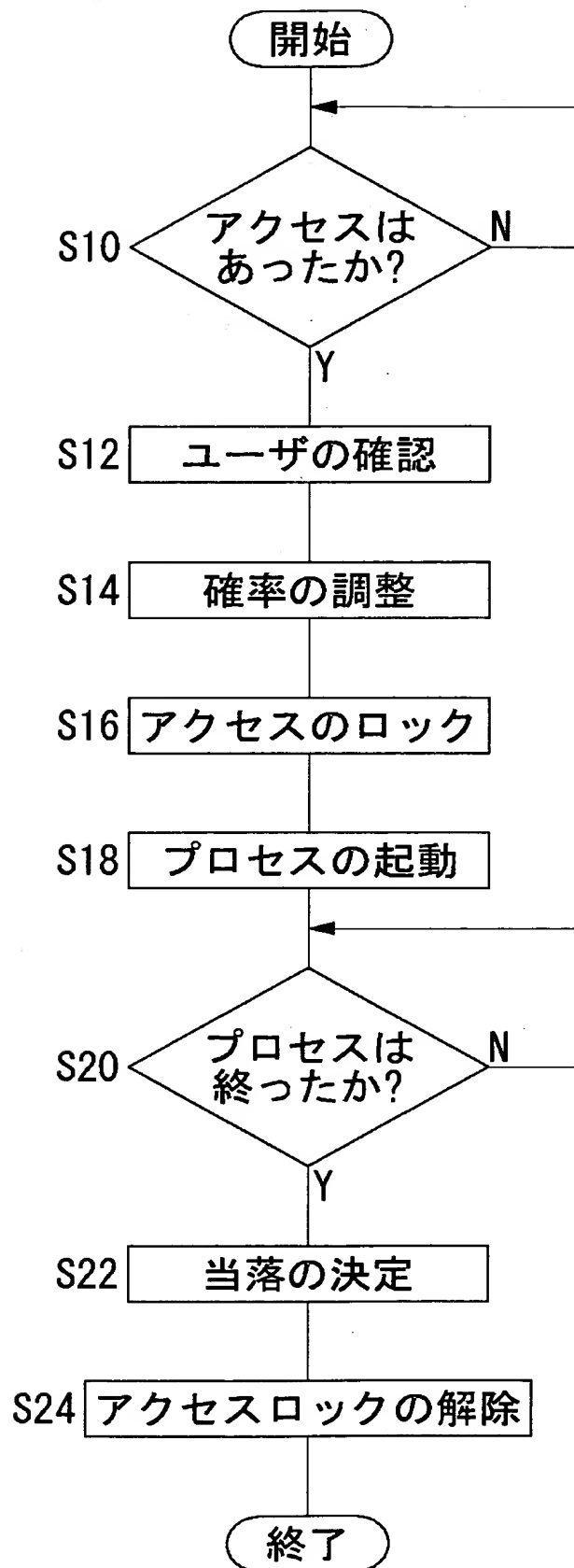


(b)

【図6】



【図 7】



【書類名】            要約書

【要約】

【課題】    多数のサイトの林立する中、ページビュー数の確保は困難である。

【解決手段】    懸賞提供装置 2 4 はメールサーバ 2 2 に組み込まれ、インターネット 1 4 を介してユーザ端末 1 2 と通信する。ユーザ端末 1 2 から懸賞提供サイト 1 6 のホームページへアクセスがあると、懸賞提供装置 2 4 はそれを契機として懸賞プロセス、たとえばスロットマシンの回転を起動し、当たりが出たユーザに賞品を出す。ユーザのアクセス頻度に応じて当たる確率を調整したり、懸賞プロセスの時間的長さを最適設定することにより、円滑運用を図る。

【選択図】            図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000001889]

1. 変更年月日 1993年10月20日  
[変更理由] 住所変更  
住 所 大阪府守口市京阪本通2丁目5番5号  
氏 名 三洋電機株式会社